



WARNUNG Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem Xbox 360 Kinect®-Sensor sowie in den Handbüchern zu verwendetem Zubehör. www.xbox.com/support.

Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. **Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

KUNDENDIENST

Innerhalb des ersten Jahres nach dem Kauf ersetzt Nordic Games GmbH problemlos und kostenlos jede Disc, ganz gleich, ob diese versehentlich beschädigt wurde oder es sich um einen Herstellungsfehler handelt. Um eine Ersatz-Disc zu erhalten, sende bitte die fehlerhafte Disc mit einem Scheck oder einer Zahlungsanweisung über 8,00 EUR zur Deckung des Portos und der Bearbeitungsgebühren zurück.

Stelle bitte sicher, dass folgende Informationen enthalten sind:

- Vollständiger Name
- Anschrift, Stadt, Staat/Bundesland, Postleitzahl/Postfach, Land
- Telefonnummer
- E-Mail-Adresse (falls verfügbar)
- Produktbezeichnung(en)
- Kurze Beschreibung des Problems

Bitte senden an:

Nordic Games GmbH

Landstraßer Hauptstraße 1/Top 18

A-1030 Wien, Österreich

TECHNISCHER SUPPORT

Wenn du technische Probleme mit dieser Software hast und du die Instruktionen in dieser Anleitung sorgfältig beachtet hast, findest du unter folgenden Adressen weitere Unterstützung:

Besuche bitte den Abschnitt "Technischer Support" auf unserer Webseite, wo wir Lösungen zu häufig auftretenden Problemen veröffentlicht haben:

Online-Support: <http://www.nordicgames.at/index.php/contact>

Skype contact: support.quantica.lab

Phone Support: +1 (206) 395-3545

Phone: +40 (0) 364 405 777

Hinweis: Anfragen, die sich auf Tipps zum Spiel beziehen, können vom technischen Kundendienst nicht beantwortet werden.

Haftungsbeschränkung

Nordic Games GmbH haftet 90 Tage lang ab Kaufdatum dafür, dass diese Software grundsätzlich gemäß der mit ihr gelieferten gedruckten Unterlagen funktioniert. Die vollständige Haftung von Nordic Games GmbH und somit Ihre möglichen Forderungen, so Nordic Games GmbH diese Lösungen anbietet und in Ihrem Falle auswählt, beschränken sich auf eine Erstattung des Kaufpreises, eine Reparatur oder einen Ersatz des Softwareprodukts, das unter die Richtlinien von Nordic Games' beschränkter Haftung fällt, insofern es zusammen mit einer Kopie des Kaufbelegs eingereicht wird. Keine Haftung besteht im Falle von Funktionsstörungen oder -ausfällen durch Unfälle, unsachgemäße oder fehlerhafte Anwendung.

THE SOFTWARE IS PROVIDED „AS IS“, WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Alle anderen Marken, Produktnamen und Logos sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Rechteinhaber. Alle Rechte vorbehalten. Die unautorisierte Vervielfältigung oder Reproduktion und das Verleihen oder Vermieten dieser Software oder von Teilen dieser Software ist untersagt.

ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG (EULA)

Das Nordic Games End-User Licence Agreement (EULA) finden Sie unter:

<http://eula.nordicgames.at>



Verehrter Leser, zunächst einmal muss ich mich für meinen unverblünten Schreibstil entschuldigen. Als Grund kann ich lediglich vorbringen, dass ich es eher gewohnt bin, ein Gewehr zu führen als einen Stift. Ich bin Übertreibungen zuweilen nicht abgeneigt, aber so unglaublich die folgende Geschichte auch scheinen mag, sie ist mir genau so in Erinnerung geblieben. Denn ich musste auf schmerzliche Weise lernen, dass alle Dinge ewig leben, nur schlafen sie zuweilen und geraten in Vergessenheit...

James Lee Quatermain



VOR DEM SPIELSTART

Hauptmenü

Im Hauptmenü stehen folgende Optionen zur Wahl:

Abenteuer

Startet eine neue Einzelspieler-Partie.

Mehrspieler

Hier kannst du eine neue Mehrspieler-Partie starten oder einer Partie beitreten, die ein anderer Spieler erstellt hat.

Überlebenskampf

Kämpfe mit deinen Freunden zusammen gegen Horden von Mumien – tritt einer Partie bei, die von einem anderen Spieler erstellt wurde, oder starte eine neue Partie.

Werte

Hier findest du Statistiken zu deinen Mehrspieler- und Überlebenskampf-Partien.

Optionen

In den Optionen kannst du die Steuerung, den Ton und die Grafikeinstellungen anpassen.

Xbox Game Store

Hier findest du spannende, neue Inhalte für Deadfall Adventures.

Xbox LIVE®

Mit Xbox LIVE® holst du dir weitere Spiele und die ganze Welt der Unterhaltung nach Hause. Besuche www.xbox.com/live für weitere Informationen.

VERBINDUNG HERSTELLEN

Bevor du Xbox LIVE® nutzen kannst, musst du deine Xbox 360 Konsole an eine Breitband-Internetverbindung anschließen und dich anmelden, um Xbox LIVE®-Mitglied zu werden. Weitere Informationen über den Anschluss und ob Xbox LIVE in deiner Region verfügbar ist, findest du unter www.xbox.com/live/countries.

JUGENDSCHUTZ

Mithilfe dieser einfachen und flexiblen Funktionen können Eltern und Erziehungsberechtigte je nach Spielinhalt entscheiden, auf welche Spiele jüngere Spieler zugreifen können und den Zugang zu nicht jugendfreie Inhalten sperren. Darüber hinaus lässt sich festlegen, wie online mit anderen Spielern auf Xbox LIVE® interagiert wird und wie lange gespielt werden darf. Weitere Informationen findest du unter www.xbox.com/familysettings.

Steuerung

Xbox 360 Steuerung



Bewegung/Kampf

RB Granate/Dynamit werfen	R Kamera drehen
LT Waffensicht zoomen	START Pause/Menü
LB Taschenlampe fokussieren	R Hocken umschalten
RT Schießen	BACK Schatzkarte ein-/ausblenden / Mehrspieler-Rangliste
L Bewegung	L Sprinten
Sticks Kompass/Notizbuch/Taschenlampe	X Xbox Guide

Abenteurer-Ausrüstung

A Gegenstand/Schalter benutzen (situationsabhängig)	Sticks Kompass ein-/ausblenden
Sticks Taschenlampe ein-/ausschalten	BACK Schatzkarte ein-/ausblenden / Mehrspieler-Rangliste
Sticks Notizbuch ein-/ausblenden	START Pause/Menü

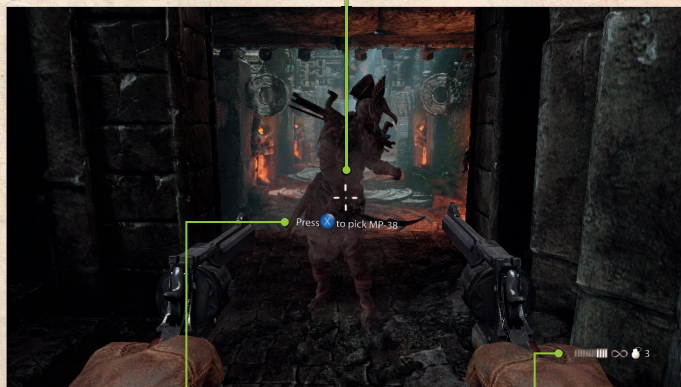
DIE GRUNDLAGEN

Die Spielanzeige (HUD)

Das HUD liefert dir Informationen über deinen Gesundheitszustand und andere wichtige Spielelemente. Folgende Dinge werden angezeigt:

Das Zielkreuz

zeigt dir an, wohin du mit deiner Waffe zielst. Die Größe des Zielkreuzes spiegelt die Treffgenauigkeit der gewählten Waffe wider



Kontext-Handlung

erscheint nur, wenn du dich vor einem Objekt befindet, mit dem du interagieren kannst

Munitionsanzeige

erscheint nur, wenn du eine Waffe einsetzt. Es werden die verfügbare Munition für die gewählte Waffe sowie eventuell vorhandene Explosivwaffen angezeigt

DIE KAMPAGNE

Hier beginnt das Abenteuer. Bei Deadfall Adventures dreht sich alles um das Erforschen. Hinter jeder Ecke, in jedem Spalt kann sich ein Schatz verbergen oder ein nützlicher Hinweis, der unserem Helden James Lee Quatermain auf seinen Reisen hilft. Quatermain verlässt sich auf seine einzigartige Abenteuerer-Ausrüstung: einen Kompass, ein Notizbuch und eine verbesserte Taschenlampe. Aber die ultimative Lösung für viele Situationen dürfte einfach seine Waffe sein.


Schwierigkeitsgrade

Bevor du mit der Kampagne beginnst, musst du dich für passende Schwierigkeitsgrade entscheiden. Es gibt jeweils einen Schwierigkeitsgrad für Kämpfe und für Rätsel. Der Schwierigkeitsgrad für Kämpfe bestimmt, wie gefährlich und widerstandsfähig deine Gegner sind, der für Rätsel legt fest, wie viele Hinweise du zu den verschiedenen Rätseln im Spiel erhältst.

Abenteurer-Ausrüstung

Das Notizbuch



Das Notizbuch, das du mit  öffnen kannst, enthält hilfreiche Tipps von James' Urgroßvater, dem legendären Abenteurer Allan Quatermain. Zusätzliche Notizen kannst du verstreut in den einzelnen Leveln finden.

Schätze

Untersuche alle Orte genau, damit du so viele Schätze wie möglich findest. Mit Schätzen kannst du an speziellen Orakelstatuen deine Fertigkeiten verbessern. Dank der ungewöhnlichen Eigenschaften des Golds aus Atlantis beeinflussen die Schätze Quatermain's Fertigkeiten auf unterschiedliche Weise. Auch seine Taschenlampe lässt sich so verbessern.


Es gibt drei Schatzkategorien: Weg des Lichts, Weg des Lebens und Weg des Kriegers. Jede Schatzart passt zu einem bestimmten Satz von Fertigkeiten, die sich damit verbessern lassen.

- Silberne Schätze vom Weg des Lebens verbessern deine Gesundheit und Ausdauer. Sie helfen dir, im Kampf robuster und mobiler zu werden
- Mit Goldschätzen vom Weg des Kriegers steigertest du Kampffertigkeiten wie Zielsicherheit oder Nachladetempo.
- Der Weg des Lichts beeinflusst deinen Umgang mit der Taschenlampe im Kampf gegen Mumien. Sammle blaue Schätze, um dein Können mit der Taschenlampe zu verbessern.

Schatzkarten




Schatzkarten weisen den Weg zu wertvollen Artefakten, die du manchmal an einigen Stellen im Spiel finden kannst.

Du kannst die Karte aufrufen und nachsehen, welche Schätze bereits gefunden wurden, indem du  drückst – aber erst, nachdem du die Karte selbst gefunden hast.

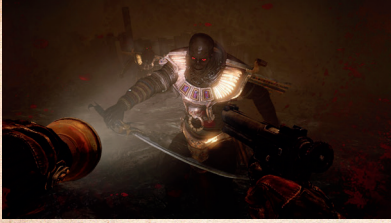
Der Kompass



Quatermain's Kompass reagiert auf Atlantis-Gold. Befindet sich kein Schatz in der Nähe, dreht sich der Zeiger wild im Kreis. Du holst den Kompass mit  hervor – er zeigt stets in Richtung des nächsten Schatzes, falls sich einer in der

Nähe befindet. Wenn du die Schatzkarte in deinen Besitz gebracht hast, erhältst du Hinweise, sobald du dich einem verborgenen Schatz näherst.

Die Taschenlampe



Die Taschenlampe, die du durch Drücken von **LB** in die Hand nehmen kannst, wurde mit Atlantis-Gold hergestellt und verfügt über die Macht, Mumien zu schwächen. Mumien sind in der Dunkelheit kaum durch Kugeln zu verwunden. Um

sie zu schwächen, benutze deine Taschenlampe, indem du **LB** gedrückt hältst und damit das Licht bündelst. Es ist dann hell genug, um selbst Menschen für kurze Zeit zu blenden.

Fallen



Pass immer auf, wo du hintrittst – überall könnten tödliche Fallen auf dich lauern.

Such nach goldenen Schaltern und Tasten: Auf manche kannst du schießen, andere reagieren auf Druck – je nachdem, welche

Mechanismen sie auslösen. Mit goldenen Schaltern, Hebeln oder Tasten kannst du häufig Fallen deaktivieren, wenn sie dir gefährlich werden, oder sie aktivieren, um Feinde zu besiegen.

Untote Gegner kriegt man mit Schusswaffen zwar irgendwie klein, das frisst aber gewaltige Mengen an Munition. Wesentlich leichter beizukommen ist ihnen mit dem Strahl der Taschenlampe oder Fallen – mit Letzteren kannst du sogar gleich mehrere Feinde zugleich ausschalten.



ÜBERLEBENSKAMPF

Willkommen in der Arena einer alten Göttin, deren liebste Beschäftigung es ist, ihren untoten Schergen zuzusehen, wie sie über Sterbliche herfallen. Das Ziel dieses Spielmodus ist es, die in Wellen angreifenden Monster abzuwehren. Da Munition knapp ist, solltest du dir zu Beginn eine gute Verteidigungsstellung suchen und deine Taschenlampe mit Bedacht einsetzen.

Munition

Unten links auf dem Bildschirm siehst du einen Timer, der dir anzeigt, wann die nächste Munitionslieferung eintrifft. Ist sie angekommen, halt nach einem Marker auf dem HUD Ausschau, der dich zur Munitionskiste führt. Du musst dich allerdings beeilen, denn du hast nur 30 Sekunden, um deine Vorräte aufzufüllen.

Die Schatzkammer

Wurde das letzte Monster einer Welle erledigt, öffnet sich die Schatzkammer. Du hast nun etwas Zeit, dir neue Waffen und Munition von dort zu holen, bevor sich die Kammer wieder schließt. Du solltest dich aber beeilen, denn kurz vor Beginn der nächsten Gegnerwelle werden in der Schatzkammer tödliche Fallen aktiviert, sodass der Aufenthalt dort etwas unangenehm ist.

Rettung

Wenn du getötet wirst, kannst du erst mit Beginn der nächsten Welle wieder ins Spiel einsteigen. Deine Freunde können dich aber auch retten, sodass du direkt wieder im Spiel bist. Dazu müssen sie sich zu dir begeben und **X** drücken. Die Zeit, in der du gerettet werden kannst, ist allerdings begrenzt. Du kannst dein endgültiges Ableben etwas hinauszögern, indem du wiederholt **A** drückst.

Fallen

Nutze deine Umgebung, um deinen Gegnern zuzusetzen. Halt nach goldenen Kreisen an den Wänden Ausschau. Schieß auf sie, um deine Feinde zu zermalmen, zu verbrennen oder in einer Gaswolke zu ersticken.



Der Online-Spielmodus für 2 bis 12 Spieler.

Spielmodi

Es gibt sechs verschiedene Spielmodi:

- **Deathmatch**

Hier kämpft jeder gegen jeden. Der Spieler mit den meisten Kills gewinnt die Runde

- **Team Deathmatch**

Hier treten zwei Teams gegeneinander an. Das Team mit den meisten Kills gewinnt die Runde

- **Eroberung des Artefakt**

Die Teams müssen versuchen, das Artefakt aus der gegnerischen Basis zu stehlen und es zur eigenen Basis zu bringen. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt die Runde

- **Last Man Standing**

Hier treten zwei Teams gegeneinander an, allerdings steigen getötete Spieler erst am Ende der Runde wieder ins Spiel ein. Das Team, das alle Gegner ausschaltet, gewinnt die Runde

- **Schatzsuche**

Die Spieler sammeln Schätze, die von getöteten Gegner zurückgelassen werden. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Runde. Gesammelte Schätze können an Orakelstatuen eingetauscht werden. Für zwei Schätze erhält ein Spieler einen zufälligen Segen, der ihn mächtiger macht

- **Team-Schatzjagd**

Die Regeln sind die gleichen wie bei "Schatzjagd", allerdings treten die Spieler in zwei Teams an

Das Menü

Im Mehrspieler-Menü stehen folgende Optionen zur Wahl:

- **Suche nach Match**

Hier kannst du dir eine Spielliste aussuchen. Nur so sammelst du Erfahrungspunkte, kannst Waffen verbessern und neue Waffen und Modelle für den Mehrspielermodus freischalten. Die Regeln des Matches können nicht angepasst werden

- **Privatmatch erstellen**

In diesem Modus kannst du keine Erfahrungspunkte sammeln, Waffen verbessern oder Waffen und Modelle für den Mehrspielermodus freischalten, dafür können die Regeln des Matches angepasst werden


• Klasse erstellen

Hier kannst du eine eigene Klasse erstellen, indem du die Standardausrüstung festlegst, die man mit dieser Klasse zu Beginn der Partie erhält

• Aussehen wählen

Hier kannst du das Charaktermodell wählen, mit dem du spielen möchtest. Sie unterscheiden sich lediglich äußerlich, kein Modell bietet besondere Vorteile im Spiel

Kill Streak-Belohnungen

Kill Streak-Belohnungen sind besondere Boni, die du erhältst, wenn du mehrere Gegner hintereinander ausschaltest, ohne dabei selbst getötet zu werden. Du aktivierst sie, indem du auf dem  hoch, runter, links oder rechts drückst.



Das Allsehende Auge



Du siehst Gegner durch Wände hindurch



Panzerwurfkörper




Du erhältst einen Granatwerfer



Verwüster



Du erhältst einen stählernen Brustpanzer, sodass du weniger Schaden durch Kugeln nimmst. Außerdem bekommst du ein MG-34 Maschinengewehr und eine Pzb Panzerbüchse. Drück , um zwischen den Waffen zu wechseln.



Sieben Tode



Du verwandelst dich in eine blutrünstige Mumie. Du kannst entweder mit einem oder mit beiden Armen zuschlagen, außerdem bist du sehr schnell und kannst sehr hoch springen. Als Mumie bist du absolut tödlich im Nahkampf.

Automatische Waffen-Upgrades

Jeder Kill zählt, vor allem, wenn du eine bevorzugte Waffe hast. Machst du mit einer Waffe mehrere Kills, erhältst du ein automatisches Waffen-Upgrade, das die Treffgenauigkeit erhöht, die Nachladezeit verringert, die Munitionskapazität steigert, die Feuerrate verbessert, die Streuung reduziert oder die Waffe leichter macht, sodass du länger mit ihr sprinten kannst.

Fallen

Nutze deine Umgebung, um deinen Gegnern zuzusetzen. Halt nach goldenen Kreisen an den Wänden Ausschau. Schieß auf sie, um deine Feinde zu zermalmen, zu verbrennen oder in einer Gaswolke zu ersticken.

COPYRIGHTS

© 2013 by The Farm 51 Group S.A., Poland. Developed by The Farm 51 Group S.A., Poland. Produced, Published & Distributed by Nordic Games GmbH, Austria. Deadfall Adventures is a trademark of The Farm 51 Group SA, Poland. Nordic Games GmbH and the Nordic Games GmbH logo are trademarks or registered trademarks of Nordic Games Licensing AB, Sweden.

Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998 – 2013, Epic Games, Inc.

Uses Convex Decomposition, Copyright (c) 2007 by John W. Ratcliff jrattcliff@infiniplex.net

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the „Software“), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions: The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED „AS IS“, WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Uses CSHA 1 100% free public domain implementation of the SHA-1 algorithm by Dominik Reichl <dominik.reichl@t-online.de>

This product includes code licensed from NVIDIA. NVIDIA and PhysX, both stylized and non-stylized, are trademarks or registered trademarks of NVIDIA Corporation. Copyright 2013 NVIDIA Corporation.

Uses Recast v1.4.2 Copyright (c) 2009 Mikko Mononen memon@inside.org

Uses Scaleform Gfx © 2010 Scaleform Corporation. All rights reserved

Uses Ogg Vorbis libs, © 2010, Xiph.Org Foundation

All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved. Any unauthorized copying, hiring, lending or reproduction in whole or part is prohibited.



The Farm 51 Team Foto Summer 2013

